

**La Lúdica y las Tic, como Estrategias Pedagógicas para el mejoramiento de la  
lectoescritura en los estudiantes del grado 2° en la Institución Educativa Agrícola Santa  
María.**

**José Ramiro Vente Arrechea**

**Licenciado en Educación Rural con Énfasis en Ciencias Agropecuarias**

**Ira María Garcés Riascos**

**Licenciada en Educación preescolar**

**Felicidad Carabalí Rojas**

**Licenciado en Educación Rural con Énfasis en Ciencias Agropecuarias**

**Posgrado**

**Pedagogía de la Lúdica**

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

**DIRECTOR**

**Yesid Manuel Hernández Riao**

**Doctor en Educación**

**Fundación Universitaria Los Libertadores**

**Facultad de Ciencias Humanas y Sociales**

**Departamento de Educación**

**Especialización en Pedagogía y Lúdica.**

**Timbiquí Cauca**

**2020**

### **Resumen.**

Esta propuesta de intervención en el aula, muestra los resultados de una investigación cuyo objetivo es generar estrategias pedagógicas que permitan diseñar metodologías para mejorar la lectoescritura a través de la lúdica y las tic. En la adquisición de las habilidades y destrezas en el área de español de los estudiantes de segundo grado de básica primaria. Para lo anterior, se diseñó y aplicó una experiencia de aprendizaje basada en elementos tecnológicos y lúdicos con 25 estudiantes de la Institución Educativa Agrícola Santa María. Para observar los avances, se realizaron actividades lúdicas con el uso de las tic, entre la población escolar participante y padres de familia, el estudio se en marco en un método cualitativo empleando un enfoque de investigación acción participativa (IAP). Y los instrumentos diarios de campo, observación constante y permanente en los educandos que dieron pautas para el diseño de la experiencia de aprendizaje. Las tic y la lúdica corresponden a medios didácticos que pueden ser utilizados para la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura. La relación entre estas dos esferas se halla en el campo de la comunicación y mediación ejercida por los docentes.

Palabras clave: Lúdica - TIC, lectoescritura, y estrategias pedagógicas.

## **Abstract**

This intervention proposal in the classroom shows the results of an investigation whose objective is to generate pedagogical strategies that allow the design of methodologies to improve reading and writing through play and ICT. In the acquisition of skills and abilities in the area of Spanish for students in second grade of elementary school. For the above, a learning experience based on technological and playful elements was designed and applied with 25 students from the Santa María Agricultural Educational Institution. To observe the progress, recreational activities were carried out with the use of ict, among the participating school population and parents, the study was framed in a qualitative method using a participatory action research approach (PAR). And the daily field instruments, constant and permanent observation in the students that gave guidelines for the design of the learning experience. The tic and the ludic one correspond to didactic means that can be used for the teaching-learning of the literacy. The relationship between these two spheres is found in the field of communication and mediation exercised by teachers.

Keywords: Playful - ICT, literacy, and pedagogical strategies.

## Tabla de contenido.

	<b>Pág.</b>
1. Problema	5
1.1.Planteamiento del problema	5
1.2. Formulación del problema	7
1.3. Objetivo	7
1.3.1. Objetivo General	7
1.3.2. Objetivos Específicos	7
1.4. Justificación	8
2. Marco Referencial	11
2.1. Antecedentes Investigativos	11
2.2. Marco Teórico	14
3. Diseño de investigación	20
3.1. Enfoque y tipo de investigación	20
3.2.Línea de investigación Institucional	20
3.3.Población y muestra	21
3.4.Instrumentos de investigación	21
4. Estrategia de Intervención	22
5. Conclusiones y recomendaciones	30
Referencias	31
Anexos	34

## **1. Problema**

### **1.1. Planteamiento Del Problema.**

El presente trabajo de investigación surge de la reflexión del que hacer docente, en su apropiación de contextos didácticos y pedagógicos, que ayudan a potencializar y enriquecer el conocimiento.

La Institución Agrícola Santa María, sede principal, ubicada en el corregimiento de Santa María, en el municipio de Timbiquí Cauca, objeto de esta investigación, donde su población en un 100% es afro, desplazados y personas de bajos recursos. En esta comunidad educativa, el 50% de los padres de familia no sobre pasan la básica primaria, su economía gira alrededor de la minería artesanal, agricultura y las madres cabezas de familia se dedican a toda clase de actividades, lo cual obliga a muchos de los padres a dejar a sus hijos en casa, mientras se dedican a sus labores del campo, y los educandos por su propia cuenta deben tomar la responsabilidad de asistir a la escuela. Por ende, el acompañamiento escolar en casa es deficiente.

Por otro lado, se viene observando que los estudiantes del grado 2° en el área de español, presentan deficiencia en la lectoescritura, ya que al momento de realizar las actividades de transcripción de texto [tablero, cuaderno y lectura del mismo], dictado de palabras sencillas y frases, los estudiantes eluden las actividades, evidenciando su desinterés y dificultad.

De la misma manera, se ha observado que los estudiantes con funden sonidos y no tienen un manejo claro de las combinaciones. Además, presentan dificultad de atención, prestan poco interés

por las clases, se distraen con facilidad, hablan excesivamente, y responden no muy acorde al tema por la carencia de actitud de escucha, y en algunos estudiantes se presenta poca fluidez verbal.

Así mismo, en cuanto a la escritura es visible que omiten letras al escribir, los trazos de la caligrafía no son claros ni legibles, los educandos no llevan el reglón, hacen una división incorrecta de las palabras y frases, esto se ve reflejado en los bajos resultados de los informes académicos.

Por lo tanto, el problema del mejoramiento de la lectoescritura de los estudiantes del 2° grado de Primaria, motivó a los docentes a buscar estrategias de mejoramientos apoyados en las TIC y la lúdica, que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, con mira a despertar en ellos su interés, motivación, cooperación, comunicación, desarrollo de habilidades y destrezas, iniciativa y creatividad, generando así un aprendizaje significativo que involucre a toda la comunidad educativa.

Por eso es pertinente hacer uso de las TIC y la lúdica, para el mejoramiento de la lectoescritura, ya que son estrategias innovadoras que enriquecen las prácticas educativas.

Por consiguiente, la lectura es esencial para lograr un dominio del lenguaje, al dominar el lenguaje, el niño puede expresarse y escribir mejor, transmitir sus sentimientos y necesidades e interactuar más fácilmente con otras personas.

Por otro lado, apoyados en Marqués (2006) considera que involucrar las TIC a los procesos de aprendizaje no sólo favorece la planeación de un texto escrito, sino que permite que el estudiante interactúe con la lectoescritura desde una proyección real, dado que despiertan un elevado nivel de interés y motivación en los escolares.

De la misma manera, como lo afirma, Wallon, (1925, p5), las actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje tienen como finalidad promover el entusiasmo, el dinamismo y la alegría entre los niños las mismas que le muestran una manera divertida y atractiva de aprender.

Es por esto que se considera urgente, ejecutar acciones de maneras lúdica pedagógicas en la Institución Educativa Agrícola Santa María, involucrando a los estudiantes como eje central en el proceso de enseñanza – aprendizaje, con el fin de afianzar sus conocimientos a través de la lúdica y el uso de nuevas tecnologías, para contribuir a la construcción de una sociedad empoderada de las transformaciones globales.

## **1.2. Formulación del problema.**

¿Cómo desde la lúdica y uso de las tic se puede mejorar la lectoescritura en las prácticas pedagógicas con los estudiantes del grado 2° primaria.

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo General.**

Generar estrategias pedagógicas que permitan diseñar metodologías para mejorar la lectoescritura a través del uso de las tic y la lúdica en los estudiantes del grado 2° de la Institución Educativa Agrícola Santa María.

### **1.3.2. Objetivo Específico.**

Vincular a la familia a través de un trabajo cooperativo, por medio de actividades lúdicas que les permitan sensibilizarlos en torno a su papel como agentes motivadores en los procesos formativos de sus hijos.

Implementar métodos didácticos haciendo uso de las tics y la lúdica, que ayuden a mejorar la lectoescritura y el rendimiento académico en los estudiantes.

Desarrollar talleres lúdicos pedagógicos haciendo uso de las tic, para avivar y motivar el interés en los estudiantes del grado 2 ° por la lectoescritura.

#### **1.4.Justificación.**

La lúdica y las tic, como estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la lectoescritura en los estudiantes del grado 2° en la institución educativa agrícola Santa María, pretende implementar estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la lectoescritura ya que estas herramientas facilitan, motivan y despiertan el interés de los educandos.

De ahí que la importancia del juego como lo afirma Domínguez y Claudia, (2014, p.9) sea una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del él se potencializan las emociones siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano.

El argumento anterior nos permite reflexionar acerca de las prácticas educativas, donde el docente debe crear espacios que posibiliten el sentido vital y el amor por la lectura involucrando a los padres de familia y comunidad educativa en general, como instancia mediadora en el proceso de aprendizaje y enseñanza de los niños.

Esta propuesta tiene impacto significativo en los educandos y en la comunidad en general de la I.E. Santa María, porque la lectoescritura es uno de los pilares importante en el ámbito escolar siendo la base para la adquisición de nuevos conocimientos en todas las áreas del saber facilitando en el individuo su forma de expresarse, crear, relacionarse y desarrollar conocimientos y acceder al saber. Por ello al utilizar la lúdica y las tic, como estrategias pedagógicas, se facilita y ayuda en el desarrollo y afianzamiento de los diferentes ejes temáticos y contenidos curriculares establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, (M.E.N), en el área de español en pro de mejorar el nivel académico.



De igual manera, se siente la necesidad de aplicar esta propuesta pedagógica, al entender que la escuela al pasar del tiempo ha tenido transformaciones que le ha permitido cambiar su visión frente a múltiples aprendizajes a veces por medio de la educación y otras por medio de la vida, ya que en la educación se deben utilizar aprendizajes significativos donde el niño no este continuamente memorizando y comprenda, que a través de la experiencia , practica y experimentación, observación, manipulación de objetos, el estudiante pueda formar los conceptos que se le impartan, y el utilizar la lúdica y las tic, hace parte fundamental en la evolución del diario vivir.

Por lo anterior, se considera que la lúdica y el uso de las tic son las mejores herramientas de promover y despertar en los estudiantes el interés por la lectoescritura. Por ende, en la actualidad el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se ha vuelto una herramienta importante para el aprendizaje en los educandos.

Desde esta perspectiva, la lúdica y las tic, son claves para comprender el proceso de lectoescritura en la vida del estudiante, donde se facilitan los materiales que posibiliten estrategias y se emprende la tarea de leer “la lectura y la escritura se conecten con el sentido y con la lenta tarea de invención que es la vida de cada ser humano”.

## **2. Marco Referencial.**

### **2.1. Antecedentes Investigativos**

#### **2.1.1 Internacional.**

Desde el punto de vista teórico, esta propuesta pedagógica ha encontrado algunas bases bibliográficas de estudios relacionados con el tema, los cuales suministran aportes de gran importancia en el ámbito de los procesos de lectoescritura que es la disciplina en la cual está enfocada esta propuesta.

En el libro La importancia del acto de leer, Freire (2016) menciona la importancia que tienen los siguientes aspectos: La lectura del mundo: la interpretación que hace un ser humano de la realidad en la cual vive. Este acto precede a la lectura de la palabra. También radica en saber leer e interpretar un texto escrito. Lectura de la palabra-mundo: proceso de interpretación y valoración profunda de la realidad que rodea al ser humano a partir de la lectura de la palabra. Relación entre texto y contexto: Significación profunda de un texto: representación valiosa y útil del contenido de un texto escrito. Toda lectura de la palabra debe tener como objetivo el encuentro de la significación profunda. Visión mágica de la palabra escrita: concepción de la lectura según la cual el individuo aborda

Este concepto es opuesto a la búsqueda de la significación profunda. Debe ser propuesta como un acto dinámico, vivo, que permita a los estudiantes aprender la significación profunda de lo que leen menciona además que, gira en torno a tres grandes bloques temáticos. El primero hace alusión a la relación existente entre la lectura de la palabra y la lectura de la realidad. Antes de aprender a

leer, la persona desarrolla su capacidad de comprensión y juicio del contexto en que vive. Esta competencia se denomina lectura del mundo según el autor. La lectura de la palabra, de los textos escritos, debe llevar a una inteligencia profunda y crítica del contexto, cuando esto sucede entonces se efectúa la lectura de la palabra-mundo. El segundo bloque temático hace referencia a cómo fue el aprendizaje de la lectura por parte del autor. Freire tuvo la oportunidad de encontrarse con adultos y maestros que le proporcionaron un vivo conocimiento de la lengua, puesto que siempre vinculaban el contenido lingüístico con la realidad, con el contexto. El tercer y último bloque conceptual recoge una serie de aportes para la enseñanza de la lectura. De nada vale el aprendizaje memorístico del contenido de los textos, los alumnos que son obligados a ello no leen adecuadamente.

Por consiguiente, los aportes del libro “la importancia del acto de leer” de Freire (2016) citado por Medicis t. 2018. Menciona claramente que la lectura lleva al sujeto a relacionar lo que lee con su realidad y su contexto, permitiendo interpretar lo que observan y lo correlaciona con su entorno, dándole creatividad a su imaginación, es ahí la importancia del docente que brinde mecanismos de trabajo donde el niño tenga esa libertad de adentrarse en el mundo de la lectoescritura.

## **Nacional.**

Además, La lectoescritura es una habilidad que está relacionada con la adquisición de otros aprendizajes como: habilidades cognitivas, ejercitación, memoria, atención, percepción, concentración y comunicación, teniendo en cuenta la edad y madurez del niño. (Pinzón 2017).

En este orden de ideas, la lectoescritura es una habilidad cognitiva que ejercita la memoria y se correlaciona con todas las áreas del conocimiento. permitiendo no solo indagar sobre la forma

como los niños y niñas entienden y construyen el lenguaje escrito, sino a reflexionar sobre la manera en que la maestra orienta su metodología de trabajo.

Además, los estudiantes poseen como inherencia de aprendizaje el juego, es por esto que toda experiencia de aprendizaje debe estar planteada desde esta perspectiva lúdica, en este contexto donde surge estrategias de aprendizaje, que facilitan el desempeño del educador, favoreciendo así el aprendizaje de los educandos. Es claro que la lectoescritura ayuda a la formación integral del individuo. Para adquirirlo se debe planificar en función de las necesidades y expectativas de los niños. Cuando se enseña al estudiante a leer y escribir se le facilita a aprender, en carácter independiente y en diferentes contextos. (Correa,S. 2012).

En este orden de ideas, se puede evidenciar que tanto a nivel nacional e internacional existe un gran interés por trabajar desde la casa, escuela y diferentes organizaciones en pro del proceso lector escritor, comprensión de lectura ya que el maestro también se debe preparar en instrucción de lectura con base científica para poseer herramientas necesarias para enfrentarse a esta dificultad global que presentan los niños según lo expresado en the Reading frist program.

## **2.2. Marco teórico**

Esta propuesta pedagógica se apoya en las siguientes categorías como son: lúdicas, tic, estrategias pedagógicas, mejoramiento, lectoescritura. Y se fundamenta en el modelo constructivista Piagetiano (Piaget 1983 como se citó en villar, s. f.), donde el niño está implicado en una tarea de dar significado del mundo que lo rodea, intentando construir conocimiento acerca de él mismo, del mundo de los objetos y de los demás, a través de un proceso de intercambio del organismo y del entorno, construyendo poco a poco una comprensión tanto de sus propias acciones como las del mundo externo para poder actuar sobre ellos y transformarlos: agarrarlos, conectarlos, cambiarlos, separarlos y unirlos entre otros. (p.268).

Con lo anterior es relevante señalar que el aprendizaje del niño inicia con lo que observa del contexto, a partir de sus capacidades de reflejo de análisis y de interacción en su entorno, ya que el medio social y cultural de la persona influye en la construcción del conocimiento.

Además, conlleva al docente en su práctica de aula, a resignificar su proceso de enseñanza lector escritor, partiendo de estrategias dinamizadoras teniendo en cuenta los conocimientos previos de los educandos.

De igual manera, el Ministerio de Educación Nacional (M.E.N) se ve en la necesidad de promover el acceso y uso de las TIC las Instituciones Educativas de Colombia En el marco de la educación en nuestro país hay leyes, normas y decretos que amparan la educación mediada por las TIC, ya que son entendidas como instrumentos para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones diferentes conocimientos. En la Constitución Política de Colombia reestructurada en 1991, en su título 11 de los derechos de garantía y los deberes, Artículo 67, dice que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia a la técnica, y a los demás bienes de la cultura.

"La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia"

"La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno Colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su

masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios. “(google académico).

Las TIC proporcionan nuevos canales de comunicación y de información a la humanidad, que difunden modelos de comportamiento social. Son instrumento para pensar, aprender, conocer, representar y comunicar los conocimientos adquiridos. (Valencia *et al* 2016 citando a Martí, 2001).

Al incorporar las TIC en el aula de clase, se transforma el rol de los docentes y de los estudiantes. En los primeros porque se incrementan las estrategias de planeación de clase, y transformación del currículo. Así mismo ayuda a los estudiantes a desarrollar nuevas capacidades y despierta en ellos su creatividad mejorando su rendimiento académico, se incrementa la motivación, la atención, construyendo una mejor capacidad de aprendizaje, las tic permiten hacer uso de una cantidad de información que le sirven al estudiante a mejorar su proceso lector escritor.

Por otro lado, la ley General de Educación 115 artículo 21 dice: “el desarrollo de las habilidades comunicativas básicas para leer, escuchar, hablar, escribir, hablar, comprender y expresarse correctamente en lengua castellana y también en la lengua materna, en caso de los grupos étnicos con tradición lingüística propia, así como el fomento de la ficción por la lectura.

De igual manera, la lectoescritura es parte fundamental del proceso de aprendizaje de los niños, siendo el maestro la clave principal en la creación de estrategias que generen actitud de cambio positivo en los estudiantes para animarlos a leer. Por consiguiente, se debe fortalecer la lectura y escritura en todas las áreas del conocimiento, en ella se desarrollan las distintas competencias.

Vigotsky, explico la doble función estimuladora y funcional de la lectura. Cuando él o la docente está enseñando en el aula, muestra el dibujo del concepto "CASA" y luego presenta otro cartel, donde aparece la palabra "CASA". Todo esto es para que el niño asocie la palabra con el

objeto y se produzca la socialización del proceso. Aquí claramente vigotsty nos brinda estrategias para el mejoramiento académico a través de la innovación de la tecnología y la lúdica, en donde la práctica se puede asociar de diferentes formas de enseñanza como: las estrategias pedagógicas planteadas en este trabajo <http://elnuevodiario.com.do> 9/10/2009

Motta (2.002) citado por (Bernal *etal.*, 2017) “Es el juego una manifestación externa del impulso lúdico”. La lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”. (p. 23) La lúdica se caracteriza por ser un medio que permite desarrollar actividades que generan impacto en el proceso de formación integral.

Igualmente, para Vigotsky y el Constructivismo, según el cual los niños No aprenden ni a leer ni escribir, sino es con situaciones de juego, ya que jugando se aprende en forma lúdica y divertida, por lo tanto, "el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero posee cierto carácter preparatorio”. <http://elnuevodiario.com.do> 9/10/2009.

Además, (Monsalve *et al*; 2016), cita a Zúñiga (1998). Quien manifiesta que la lúdica como pedagogía es una opción para comprender el contexto y los contenidos de proceso académico y didáctico.

Por consiguiente, la Lúdica fomenta entonces el desarrollo psico-social de todos los niños y niñas, la adquisición de saberes, y se manifiesta en una amplia variedad de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Conociendo lo lúdico como el adjetivo que designa todo aquello al juego, recreación y diversión.

De otro modo, Sierra, (2007) define la estrategia como un término que ha sido extrapolado a diversas esferas de la vida social, entendida, en su definición más elemental, como “arte de dirigir las operaciones...”, se identifican dos componentes, uno cognitivo visto como (arte) conjunto de reglas y principios, y otro interventivo (operaciones), dado en el conjunto de medios para alcanzar un resultado o acción que produce un efecto.

Por lo tanto, el maestro necesita estrategias pedagógicas que le permitan la comprensión de la educación como proceso en que se ayuda a niños, niñas y jóvenes, hacia una participación activa y creativa en su cultura. (Edwards & Mercer, 1988). En este sentido, Esteban, (2003) plantea “toda estrategia es un plan de acción ante una tarea que requiere una actividad cognitiva que implica aprendizaje” (Parr.30) y de la misma manera Rojas *et al* (2009) manifiesta que toda actividad requiere de la responsabilidad que le permita al estudiante comprometerse, para generar actividades que les sirvan como herramientas a aprovechar en la adquisición de conocimientos y a su vez valores, permitiéndoles ser individuos transformadores y útiles en la sociedad.

De la misma forma, Lograr un mejoramiento escolar significativo requiere de manera indispensable elevar la calidad de las prácticas docentes, para lo cual resulta ineludible acompañar los procesos de aula, acompañamiento que implica observar, luego reflexionar en torno a lo observado y tomar decisiones y acuerdos de mejoramiento. Este proceso debe ser muy bien diseñado y discutido en las comunidades educativas, para que cumpla el propósito antes definido y no resulte contraproducente, constituyéndose en un mero control o chequeo de acciones sin una debida devolución a los docentes de aula. Cardemil *et al* (2010).



### **3 Diseño de la investigación.**

#### **3.1. Enfoque y tipo de investigación:**

La presente propuesta de intervención en el aula se desarrolla dentro de los parámetros de la investigación cualitativa, empleando un enfoque de investigación acción participativa (IAP).

Y se considera que este trabajo, está dentro de los parámetros de la investigación cualitativa. Porque permite estudiar la realidad de los hechos, logrando la relación social del sujeto. De la misma manera, la investigación cualitativa fortalece el proceso de aprendizaje, permitiendo la reflexión crítica de las actividades pedagógicas.

En este orden de ideas, el enfoque de investigación es una herramienta y estrategia, que enfatiza la participación y la acción, vinculando dinámicamente la reflexión para la generación del conocimiento.

#### **3.2. Línea de la investigación institucional.**

Nos apoyamos en las líneas de investigación, “Pedagogía, Medios y Mediaciones”. Esta línea busca generar espacios de investigación, reflexión y aplicación en torno a las posibilidades propias de la pedagogía en su relación con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). La “línea de Investigación, Evaluación, Aprendizaje y Docencia” La última línea prioriza, la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad, teniendo en cuenta la evaluación permanente que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo para la construcción del conocimiento.

#### **3.3. Población y muestra.**

Para la aplicación de la propuesta se tuvo en cuenta una muestra significativa de 25 estudiantes, 10 hombre y 15 mujeres cuyas edades oscilan entre 7 y 9 años de la población total

del grado segundo (2°) de la Institución Agrícola Santa María, sede principal, cuyas edades oscilan entre 7 y 9 años, donde se observa la falencia de no haber sido estimulados de manera lúdica las actividades de lectoescritura.

### **3.4. Instrumentos de investigación.**

El instrumento que se utilizó fue la observación y diario de campo, (ver anexo B) que permitió hacer exigible la práctica y complementar la información, esta se convirtió en un modo básico para obtener datos y producir descripciones.

#### **4. Estrategia de intervención.**

De la ejecución de las actividades se observó en los estudiantes que en un 100% respondieron satisfactoriamente a las temáticas planteadas por los docentes, se notó la participación, el disfrute, el goce, la diversión y el interés de parte de los educandos por los talleres a realizar. Además, se pudo redescubrir en los niños sus talentos y habilidades creativas y cognitivas. Por consiguiente, estas estrategias fueron fuentes generadoras de forma de expresión y comunicación en los aprendices, en este mismo orden de ideas los padres de familias fueron incluyente y veedores del desarrollo de actividades realizadas con los niños.

##### **4.1 Primera propuesta.**

Este plan se compone del diseño y ejecución tres propuestas pedagógicas.

##### **La lectoescritura y la marimba una remembranza familiar.**

Esta estrategia es con el fin, de integrar a los padres de familias a la escuela para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que ellos por sus labores cotidianas, se aíslan del proceso educativo de sus hijos.

##### **La Lúdica y las Tic, como Estrategias Pedagógicas para el Mejoramiento de la lectoescritura en los estudiantes del grado 2° en la Institución Educativa Agrícola Santa María.**

Docentes encargados: José Ramiro Vente Arrechea

Irma María Garcés Riascos

Felicidad Carabalí Rojas

**Contenidos** La integración escolar por su parte es la interacción entre la comunidad educativa con la finalidad, de apoyarse mutuamente y satisfacer necesidades comunes, como un proceso que pretende ofrecer un conjunto de servicio a todos los niños en busca de su aprendizaje.

Además, implica la participación de los padres, que pueden ayudar y facilitar la inclusión de sus hijos en el sistema educativo.

**Objetivo:** fortalecer las relaciones entre la escuela y la familia, para mejorar la convivencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

<b>Esquema n: 1</b> <b>Nombre De La</b> <b>Actividad</b>	<b>Descripción.</b>	<b>Evaluación</b>	<b>Materiales</b>
<b>Cantando y</b>  <b>bailando</b>  <b>aprendemos</b>  <b>todos</b>	<p>Se reúnen todos los estudiantes con uno o más representante de la familia a jugar “tirando y contando aprendemos todos” donde contamos en primer lugar con la disposición de todos y cada uno de ellos.</p> <p>Un dado es el eje del juego, pues al lanzarlo o tirarlo sobre la superficie plana o piso en el salón de la casa o en un lugar que deseemos, teniendo en cuenta que el dado tiene seis caras y cada cara tiene o representa un número diferente del 1 al 6, en una bolsa plástica están escritas y enumeradas las actividades, uno de los estudiantes y con ayuda de sus padres deberá leer cada actividad a realizar, la cual aparece de tirar y dar vuelta el dado al parar, se ve el número que indica cada actividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. El número 1 representa una canción regional.</li> <li>2. El número 2 representa un cuento regional.</li> <li>3. El número 3 representa un baile regional.</li> <li>4. El número 4 representa la risa.</li> <li>5. El número 5, toca escoger a un miembro de la familia para representar un baile regional.</li> </ol> <p>Nota: si cualquiera de los participantes siente que no puede representar el papel que le corresponde después de haber tirado el dado, puede pedir una prórroga a los otros miembros del juego para cambiar la actividad si estos aceptan, en este caso debe hacerlo con una actividad diferentes a la ya designadas en el juego. Ejemplo: una copla, decima, un verso, adivinanza o poesía.</p> <p>Lo importante es que puedan participar todos del juego, es de anotar que antes de empezar la actividad los docentes deben explicar en qué consiste y como se jugara con las reglas estipuladas. Por otro lado, para esta actividad los participantes harán uso de instrumentos musicales regionales al igual que vestuario.</p>	<p>Esta evaluación se realiza por medio de un dialogo abierto con la participación de estudiantes, padres de familia y docentes.</p>	<p>Falda de danza, bombo, dado, cununo, guasa, sombrero</p>

## Segunda propuesta.

### Tejiendo sueños:

Con esta estrategia se busca que el estudiante se adentre en el mundo de las tecnologías y fortalezcan su proceso lectoescritura de manera lúdica y divertida.

	Primera actividad
	<p><b>El Rey manda:</b></p> <p>Se reúnen a todos los estudiantes en el aula de clase, luego se eligen a 2 educando uno para hacer el papel del líder y el otro del rey, el líder le toca dirigir el juego teniendo en cuenta que a él lo manda el rey.</p> <p>Se reúnen a todos los estudiantes en el aula de clase, luego se eligen a 2 educando uno para hacer el papel del líder y el otro del rey, el líder le toca dirigir el juego teniendo en cuenta que a él lo manda el rey.</p> <p>El líder es el encargado de avisarles a todos los estudiantes las órdenes del rey.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) El rey ordena que cada estudiante este en su puesto.</li> <li>b) El rey ordena hacer silencio.</li> <li>c) El rey ordena que cada estudiante haga uso de una table, donde se encuentran diferentes actividades previamente elaboradas por los docentes, (fabulas, abecedarios, bailes, canción infantil, entre otras).</li> <li>d) El rey ordena que los estudiantes realicen la lectura en voz alta</li> <li>e) El rey ordena escribir las letras del abecedario.</li> <li>f) El rey ordena que, con las primeras letras del abecedario, formen palabras.</li> </ul> <p>Nota: esta actividad será supervisada por los docentes.</p>
<b>Actividades</b>	
<b>Tiempo</b>	Dos horas

<b>Objetivo</b>	Fomentar, en los estudiantes la relación entre la comunicación escrita y visual que impulsa al libre desarrollo de la lectura.
<b>Recursos</b>	Tabletas, computador
<b>Procedimiento</b>	Esta actividad permitió contextualizar a los estudiantes logrando adaptar un juego regional al aprendizaje de los niños, llevándolos a enriquecer su expresión verbal y corporal
<b>Responsables</b>	José Ramiro Vente Arrecha, Irma María Garcés Riascos y Felicidad Carabalí Rojas

Ver anexo A

### Me divierto aprendiendo

	<b>Segunda actividad</b>
<b>Actividades</b>	En esta actividad se le entrega a cada estudiante una tableta que contienen unas figuras animadas, luego los educandos observan la imagen y le escriben el nombre correspondiente a cada una de ellas, el docente les pide a los niños q lean en voz altas lo que escribieron.
<b>Tiempo</b>	Dos horas
<b>Objetivo</b>	Motivar en el niño la capacidad de lectoescritura a través del uso de las tic y las lúdicas.
<b>Recursos</b>	Tabletas, computador
<b>Procedimiento</b>	Para el desarrollo de esta actividad fue la lectura de imagen. Donde los educandos exploraron otros campos tecnológicos de aprendizaje para la mejora de la lectoescritura.
<b>Responsables</b>	José Ramiro Vente Arrecha, Irma María Garcés Riascos y Felicidad Carabalí Rojas

**Libro Viajero:**

<b>Actividades</b>	<b>Tercera actividad</b>
	<p>Esta actividad se trata de un libro en forma de marimba, decorada de manera muy creativa con ayuda de los niños que en un primer momento tienen todas las hojas en blanco, las cuales se irán rellenando poco a poco en cada una de sus viajes.</p> <p>Lleva una primera parte de presentación, donde se cuenta a las familias en que consiste la actividad siendo la casa del profesor la que visite en primer lugar, sirviendo esto de motivación. La cual inicia con la escritura del primer párrafo de un cuento imaginario, de la misma manera, diariamente el libro va pasando por cada uno de los niños y hogares de los estudiantes.</p> <p>Donde, cada niño escriba un pequeño párrafo que valla completando la historia y decore la hoja de acuerdo con la narración. Al finalizar el viaje y el cuento esté concluido, se pone en plenaria lo escrito y se le asigna un título.</p>
<b>Tiempo</b>	2 meses
<b>Objetivo</b>	Fomentar la lectura y escritura en los estudiantes del grado 2° (segunda primaria).
<b>Recursos</b>	Cartón paja, hoja de plátano, colores, marcadores, hojas de block, pegante, entre otros.
<b>Procedimiento</b>	Durante la ejecución de esta actividad el docente experimenta cambios de aptitud en los estudiantes, motivándolos a crear sus propios textos que les permitan llevarlos al mundo fantástico de lectura.
<b>Responsables</b>	José Ramiro Vente Arrecha, Irma María Garcés Riascos y Felicidad Carabalí Rojas



### Rimando y jugando construyo conocimiento

Con esta estrategia se pretende que por medio del juego los niños practiquen la lectoescritura.

#### Tercera propuesta.

José Ramiro Vente Arrecha, Irma María Garcés Riascos y Felicidad Carabalí Rojas

**Objetivo:** Facilitar herramientas a los estudiantes para que desarrollen habilidades en la búsqueda de aprendizaje y enseñanza en la lectoescritura.

**Duración:** 2 horas

**Tiempo de ejecución;** 3 meses

En esta actividad los docentes les piden a los estudiantes pasar al patio, luego de estar ahí se toman de la mano y forman un círculo, previamente los docentes tienen escrito en el piso de la cancha, variedad de palabras encerradas en círculo, donde cada círculo está identificado con una letra grande del abecedario.

Luego los docentes le asignan a cada estudiante una letra y les recomiendan que no olvidarla, porque con ella se van a identificar en el juego.

Luego el educador ordena que salga la letra (B), sale el niño al frente y en voz alta lee la palabra que le corresponde. Y así sucesivamente con todos los estudiantes, luego pasan al salón y cada estudiante en las tabletas escribe la palabra que le toco leer en la cancha.

**Recursos:** patio del colegio, tabletas, marcadores, tizas,

Ver Anexo 2.

**La lúdica y las tic como estrategias de enseñanza creativa para el mejoramiento de la lectoescritura.**

**Tercera Propuesta.**

**Responsables:** José Ramiro Vente Arrecha, Irma María Garcés Riascos y Felicidad Carabalí Rojas

**Objetivo:** Aprovechamiento de lúdica y las tic como estrategias de enseñanza creativa para el mejoramiento de la lectoescritura.

**Duración:** 3 Horas

**Tiempo de Ejecución:** 2 Meses

**Desarrollo de la actividad:** los docentes y estudiantes hacen un tarjetero, donde están escritas variedades de palabras, luego se conforman grupos de 4 estudiantes, después pasamos a entregar una tableta por grupo, para que redacten oraciones a partir de palabras del tarjetero, cada integrante del grupo debe cumplir una función el cual deben rotarse, el uno se encarga de recoger las tarjetas, otro es el encargado de leer, otro de escribir, y el ultimo se encarga de la actividad dinámica, que se hará cada 10 minutos cuando los docentes les indique.

Al finalizar se contabiliza las tarjetas por grupo y el ganador es el que más oraciones allá redactado.

**Recursos:** tabletas, cartulinas, colores, revistas, caja de cartón, sillas, mesas,

Ver Anexo 1

## 5. Conclusiones y recomendaciones

Se tiene en cuenta los objetivos planteados, al ser la guía de este proceso de investigación para la ejecución de esta propuesta de intervención, aquellos que permitieron la reflexión de los diferentes momentos. Basado en ellos se pueden concluir que la aplicación de la propuesta la lúdica y las tic, como estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la lectoescritura en los estudiantes del grado 2° en la institución educativa agrícola santa maría, si permite en los educandos el fortalecimiento de la lectoescritura al evidenciar que se apropiaron de la temática abordada durante la ejecución del trabajo.

Por otro lado, con la vinculación de los padres de familia en los procesos de enseñanza aprendizaje, se logró con penetrar escuela comunidad en una jornada lúdica que llevaba implícita varias actividades, como bailar, leer, escribir, cantar, los que permitió divertirse, aprender de una manera diferente dinámica y amena.

En este mismo orden de ideas, la inclusión de las tic y lúdica diversificando la estrategias de enseñanza en el área de español se encamina a replantear la forma de enseñar y aprender, es por esto que se hace indispensable al aprovechamiento de estas herramientas en el aula. Ya que se observó que en todas las actividades que se utilizaron estas estrategias, se evidencio un mejor desarrollo de las habilidades y destrezas en los niños, donde crean y recrean el pensamiento en todas las áreas del conocimiento, siendo este un espacio que permitió el mejoramiento de la lectoescritura resaltando los valores y potenciando en ellos el amor por el estudio.

Se considera, que la implementación de lúdica y el uso de las tic en el desarrollo de talleres, como estrategias en los procesos educativos fue relevante, porque los niños tuvieron contacto con el contexto la interacción social, la inclusión, la responsabilidad y conocimientos previos, donde los

educandos tuvieron libertad para expresarse y realizar sus propias creaciones, alternando sus conocimientos con su realidad.

**Recomendación:**

Luego de la experiencia vivida en el área de español durante la aplicación de esta propuesta, donde se evidenciaron los resultados con los cuales se permitió formular una serie de recomendaciones que le darán continuidad al trabajo realizado con los estudiantes del grado 2°. Se considera importante replantear las estrategias y metodologías de enseñanza actualmente en cuanto a la lectura y escritura por medio de las tic y la lúdica, por lo que se deben establecer el conocimiento y usos de herramientas tecnológicas y lúdicas en el trabajo pedagógico del aula y promover espacios de capacitación para realizar actividades de lectoescrituras creativas y dinámicas, aprovechando las herramientas tic y lúdicas como medio motivador para a vivir la pasión y el entusiasmo en la lectura y escritura.

Fortalecer las escuelas de padres, para que ellos se involucren en el proceso de enseñanza aprendizaje, para que así desde casa puedan contribuir en el mejoramiento del proceso lector escritor de sus hijos.

Finalmente, la aplicación de esta propuesta sirvió como reflexión de las practica educativas en aras de implementar estrategias innovadoras que respondieron a las necesidades de los estudiantes.

## Referencia

Bernal. C, Carreño, L. M., Galindo, N. R. (2017). Lúdica y didáctica en el proceso de la enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales. Universidad del Tolima. Sibate Cundinamarca (2009). P.14

Cardemil, C., Maureira, F; Zuleta, J, (2010). Modalidades de acompañamiento y apoyo pedagógico aula. Universidad Alberto Hurtado.

Constitución Política de Colombia de (1991), artículo 21 y 67

Correa, S, E. (2012). Propuesta lúdica como instrucción al mejoramiento de la comprensión lectora en los grados 9 de la Institución Educativa las Villas. Sandra Edith Correa Yate. Fundación universitaria los Libertadores. Bogotá. FULL (<https://repositorio.Libertadores.edu.co/>).

Edwards, D. & Mercer, N. (1988). El conocimiento compartido en el aula. El desarrollo de la comprensión en el aula. Madrid: Paidós.

Esteban, M. (febrero, 2003) Las estrategias de aprendizaje en el entorno de la Educación a distancia (EAD). Consideraciones para la reflexión y el debate introducción al estudio y las estrategias y estilos de aprendizajes. RDE. Revista De Educación A distancia, 7 Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/7/estrategias.pdf>.

Google Académico. <http://elnuevodiario.com.do> (2009)

Janneth del Carmen Medicis Taticuan (2018) Implementación de las TIC en los procesos de lectura y escritura de los estudiantes del grado cuarto del Instituto Champagnat de Pasto.

Levvisgosky y sus aportes social e histórico en la lectoescritura

Ley general de la Educación 115 del (1994)

Márquez (2006) Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos.

Mary Luz, Bernal pinzón artículo de investigación desarrollado en innovación RIDI, ISSN (2017)

Ministerio Educación Nacional (MED)

Monsalve,M., Fernando,R., Mena,S. 2016. La Lúdica como Instrumentos para la Enseñanza-Aprendizaje. Fundación Universitaria los Libertadores. Pag.14

Piaget, j. (1983) Intellectual evolution from adolescence to adulthood. Human Development, 15 (1) pp.1-12

Pinzón, Bernal.,(2019). Artículo de investigación desarrollo innovación. RIDI, ISSN.

Rojas, M., Garzón, R., Del riesgo, L., Pinzón, M. Salamanca, A.,& Pabón L. (2009). Estrategias pedagógicas como herramientas educativas: la tutoría y el proceso de los estudiantes. Rev. Iberoam Educ. 50 (3) Recuperado de <http://rieoei.org/3007.htm>

Sierra Salcedo, Regla Alicia, (2007). La estrategia pedagógica. Sus predictores de adecuación Varona. Universidad pedagógica Enrique José Varona Ferreiro nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura. La abana cuba.

Valencia, I., Araburo,R.,& Y, Valencia. (2016). Buenaventura. COPYRIGHT.

Valencia, I; Aramburo, R; Valencia, Y. (2014). Mejoramiento de la lectoescritura en niños de grado tercero en la Institución Educativa Esther Etelvina Aramburo. Buenaventura

## Anexos

### Anexo A: fotografías de la actividad tejiendo sueño.

(fotografías del desarrollo de prácticas)



Aula de clases Copyright,2020 Carabalí, Garcés Vente. (autores del proyecto)

## Anexo B. Formato diario de campo

Nombre del observador: José Ramiro venté, Irma María Garcés Riascos y Felicidad Carabalí

Fecha: marzo 05- 03- 2020

Lugar: Santa María de Timbiquí

Objetivo de la observación: Creación del libro viajero

Descripción del contexto

Descripción del contexto	Descripción de la realidad	Interpretación.
Se trabajó con 25 estudiantes del grado 2°. Esta actividad se realizó en el aula de clases.	En esta actividad los estudiantes crearon un el libro viajero para iniciar el viaje, había entusiasmo en los niños, unos recortaban, otros pegaban, otros daban ideas sobre cómo decorarlos, todos querían llevarse el libro al mismo tiempo, los docentes ofrecieron refrigerio a los estudiantes, dinamizando la clase con música. Además,	Con esta temática los niños llegaron a comprender, que el juego lo debemos utilizar como una estrategia para la enseñanza del español y demás áreas del conocimiento. Además, se observó en algunos educandos su habilidad y destreza para las manualidades.  Se logró la interacción entre estudiantes y docentes.

(autores del proyecto)